任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY



NEMO パジャマヒーロー™

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

CAP-EZ

ごあいさつ

このたびはカプコン・ファミリーコンピュータカセット“パジャマヒーロー”(CAP-EZ)をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

【使用上の注意】

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4. ゲーム時はなるべくTV画面から離れてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

おことわり

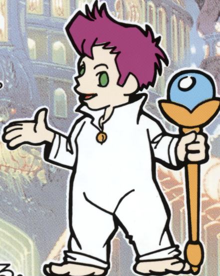
商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。
尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

もくじ

ストーリー

ニューヨークに住むおもちゃ好きの少年がいた。少年の名前はニモ。でも、お母さんとの約束を守らない彼にお母さんはほとほと手をやいていた。
ある晩、ニモは夢を見た。夢の国のスランバーランドから使者が来て、「招待するからスランバーランドに来てほしい。」という。好奇心旺盛のニモは恐れながらも旅を始めるのだった。

スランバーランドへの冒険の途中でいつも夢からさめるニモ。しかし、彼はこれがたびの途中であることを知っていた。
ある晩、いつもの様に夢を見た彼はとうとうスランバーランドに到着した。そこで王女カミーユに招待された理由を知らされる。
その理由とは、悪夢の国“ナイトメア”にスランバーランド王モルフェウスがつれさられてしまった。そこでナイトメア王を倒してくれとの事だった。
ニモは迷ったあげくひきうけ、王女と固く—約束—するのであった。



画面説明

カセットをセットしスイッチを入れると、オープニングデモが始まります。スタートボタンを押すとデモが終わりタイトル画面が表示されます。そしてスタートボタンで1ステージからゲームが始まります。

コンティニュー



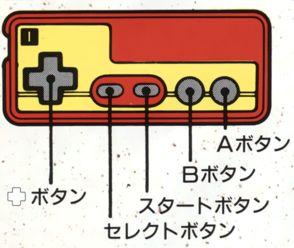
ゲームオーバーになると画面のように、最初からプレイできる“スタート”にするか、途中からプレイできる“コンティニュー”にするかをセレクトボタンで選択して、スタートボタンを押してください。

コックピット



コントローラー

Ⅰ コントローラーの使い方



※コントローラーⅡは使用しません。

陸地の場合 ★★★★★★★★★★★

✚字ボタン――左右移動としゃがみを決定します。
Aボタン――ジャンプを行います。
Bボタン――攻撃を行います。
（ニモの場合はキャンデー）
スタートボタン――ゲーム中はポーズがかかります。
セレクトボタン――乗りうつったキャラクターからニモに戻ります。

水中の場合 ★★★★★★★★★★★

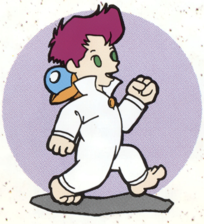
✚字ボタン——左右移動します。
下に入れると水中に潜ります。

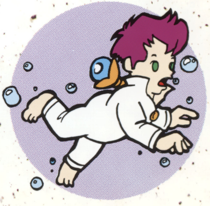
Aボタン——使用しません。

Bボタン——攻撃を行います。
（ニモの場合はキャンデー）
※キャラクターによって水中では攻撃できないものがいます。

スタートボタン——ゲーム中はポーズがかかります。

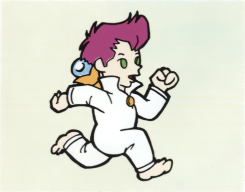
セレクトボタン——乗りうつったキャラクターからニモに戻ります。

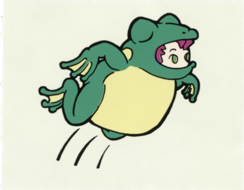




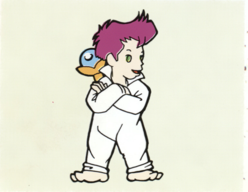
遊び方

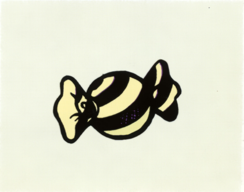
夢の中の世界を舞台に繰り広げられる、ファンタジックアクションゲームです。プレイヤーは少年ニモですが、ニモ自身、攻撃はできません。色々乗りうつることが可能なキャラクターに変身して、そのキャラクターの特性で攻撃もしくはアクションを行うことができます。



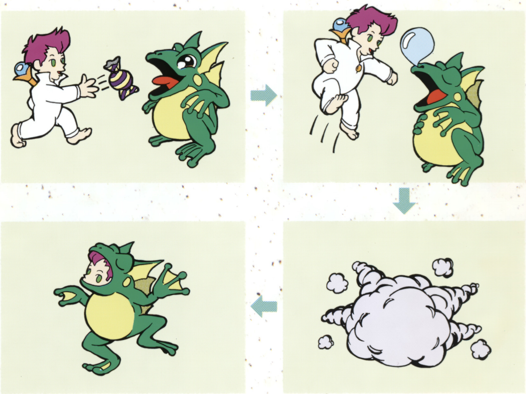


ニモの乗りうつる手段はニモ自身が持っているキャンデーを使う事によって行われます。

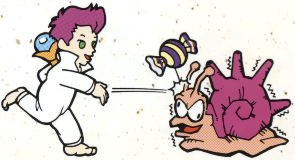




プレイヤーニモは乗りうつれるキャラクターめがけてキャンデーを投げます。一定の数だけキャラクターが食べたとき、そのキャラクターに接触する事によって乗りうつることができます。



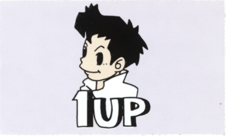
ふつうの敵にキャンデーをぶつけると少しの間、敵はしびれて動きがとまります。



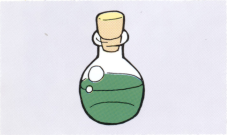
アイテム



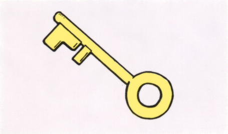
ライフ全回復



1up

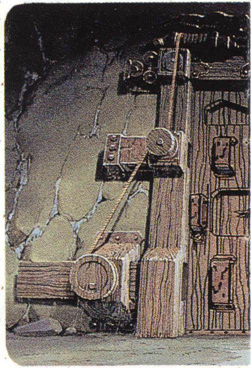


ライフ1ポイント回復



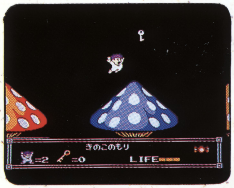
鍵

ステージ中に存在します。
これがなければ、ステージクリアができません。



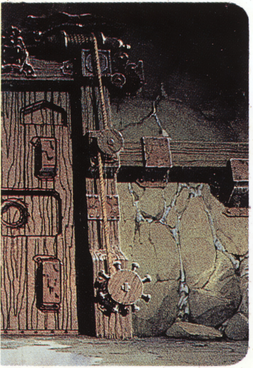
鍵

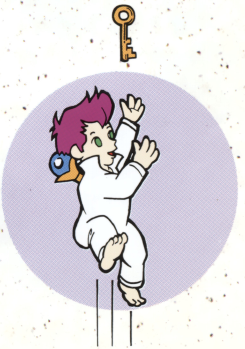
各ステージ中のアイテムに―カギ―があります。ステージの最終画面に扉とカギ穴があり、そのカギ穴分だけのカギを集めなければステージクリアができません。



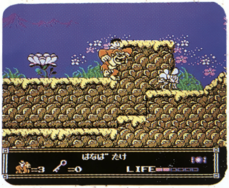
カギ及びカギ穴の数は各ステージによって異なります。

※8ステージ（最終ステージ）はカギ及びカギ穴は存在しません。

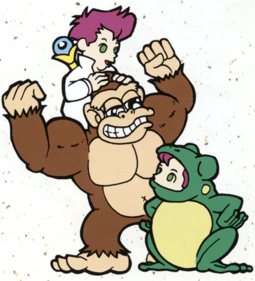




ライフ

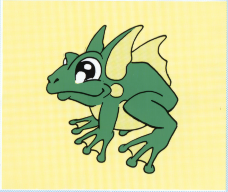


プレイヤーのライフは、乗りうつったキャラクターによって最大値が異なります。ただし、乗りうつったときのライフ数はそのままの状態で残ります。その後、ライフ回復アイテムを取る事によってライフがふえます。
ライフの最大値はコックピットのライフ表示部分に空白のマス目で表示してあります。
ライフがなくなると、
プレイヤー1人アウトに
なります。



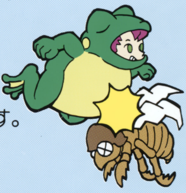
乗りうつれるキャラクター

フロッゴル



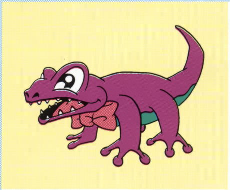
移動スピードは遅いが
ジャンプ力はある。
腹で敵をふみつぶせ！

✚字ボタン――左右移動、水中の場合は下への移動も行います。
Aボタン――ジャンプ。(攻撃)
Bボタン――使いません。
スタートボタン――ポーズがかかります。
セレクトボタン――ニモに戻ります。



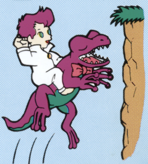
※水中ではジャンプができないため、攻撃ができません。

チェロッキー



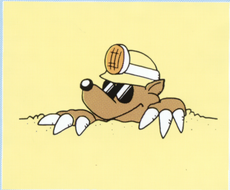
早く移動ができ、壁も登れるぞ！
ただし攻撃はできない。

✚字ボタン――左右移動、壁の移動中は上下移動を行います。
Aボタン――ジャンプ。壁に向かってジャンプすると壁にくっついて、登り降りすることができます。
Bボタン――使いません。
スタートボタン―ポーズがかかります。
セレクトボタン―ニモに戻ります。



※水中に入るとおぼれます。この時すぐにニモに戻ってください。そのままにしておくとプレイヤーアウトになります。

チェリー



攻撃とジャンプはできない。ただし、土の中にもぐれるぞ！

✚字ボタン――地上では左右移動。地中では左右上下の移動となります。

Aボタン――使いません。

Bボタン――使いません。

スタートボタン――ポーズがかかります。

セレクトボタン――ニモに戻ります。
但し、地中ではニモに戻れません。



ブーン



ジャンプボタンで一定時間空をとぶことができる。時間がきれると落下するので注意！

✚字ボタン――左右移動します。

Aボタン――飛行。(ジャンプと同時に押すととび上り、空中時に再び押すと、その地点からさらに飛びます。但し、一定時間が過ぎると、飛行ができなくなり落下します。)

Bボタン――攻撃。おしりのハリを飛ばします。

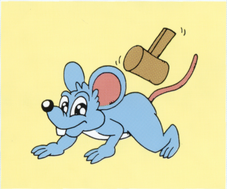


スタートボタン――ポーズがかかります。

セレクトボタン――ニモに戻ります。

※水中に入るとおぼれます。この時すぐにニモに戻ってください。そのままにしておくとプレイヤーアウトになります。

キジー



持っているハンマーで攻撃ができる。このハンマーには別の働きもあるらしい!?

✚字ボタン――左右移動、壁の移動中は上下移動を行います。

Aボタン――ジャンプ。壁に向かってジャンプすると壁にくっついて登り降りすることができます。（チェロッキーと同じ。）

Bボタン――攻撃。（持っているハンマーで）

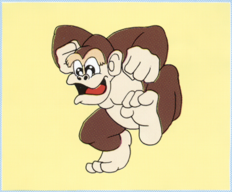
スタートボタン―ポーズがかかります。

セレクトボタン―ニモに戻ります。



※水中に入るとおぼれます。この時すぐにニモに戻ってください。そのままにしておくとプレイヤーアウトになります。

ブライアン



パンチの攻撃は最強！一通りの動きはすべてできるがスピードは速くない。

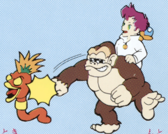
✚字ボタン――左右移動、壁の移動中は上下移動を行います。

Aボタン――ジャンプ。壁に向かってジャンプすると壁にくっついて、登り降りすることができます。（チェロッキーと同じ。）

Bボタン――攻撃。（パンチ）

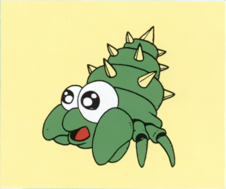
スタートボタン――ポーズがかかります。

セレクトボタン――ニモに戻ります。



※水中に入るとおぼれます。この時すぐにニモに戻ってください。そのままにしておくとプレイヤーアウトになります。

ハミー



はさみで攻撃ができる。砂の中に潜ることもできるよ！

✚字ボタン——左右移動、砂中では、上下左右移動を行います。

Aボタン——ジャンプ。砂中の場合は、十字ボタンで方向設定後の決定になります。

Bボタン——攻撃。（ハサミ）
砂中では使えません。

スタートボタン——ポーズがかかります。

セレクトボタン——ニモに戻ります。

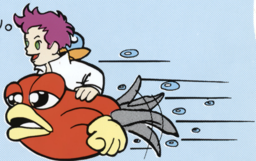


ウッチー



攻撃力はまったくないがスピードは抜群。早く移動したいときに便利！

✚字ボタン――上下左右移動します。
Aボタン――使いません。
Bボタン――使いません。



スタートボタン――ポーズがかかります。
セレクトボタン――ニモに戻ります。

※このキャラクターは陸地には移動できません。

会話シーンのキャラクター







ニモが進む手順をアドバイスしてくれます。ステージの初めや途中で、仲間たちが話しかけてくるぞ。色々なことを教えてくれるので、よく話しを聞いてステージを進もう。

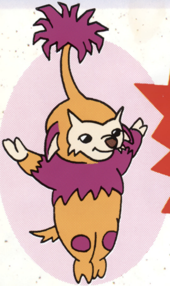
(「おもちゃのやかた」と「さかさのへや」では、対話シーンがありません。)



フリップ

夢の国に住む道化師。口は悪いがニモにヒントをたくさんくれるぞ！

夢の国に住む5人のゴブリン



ウーンピ



ウーンパ



ウーンプ

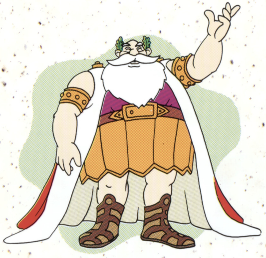


ウーンポ



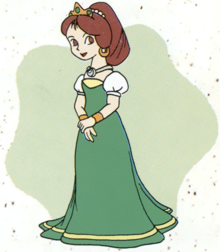
ウーンペ

スランバーランドのキャラクター



モルフェウス

スランバーランドの大王。
ナイトメアにさらわれている。



カミーユ

スランバーランドの王女。
ニモをスランバーランドに招待する。

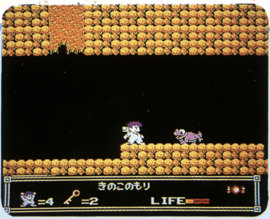


ボンボン

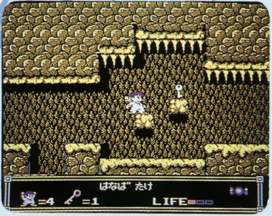
王女の願いを受けて、ニモをスランバーランドへ案内する使い。
また、ニモの武器となるキャンデーもカミーユからのプレゼントとして持っている。

謎の画面？

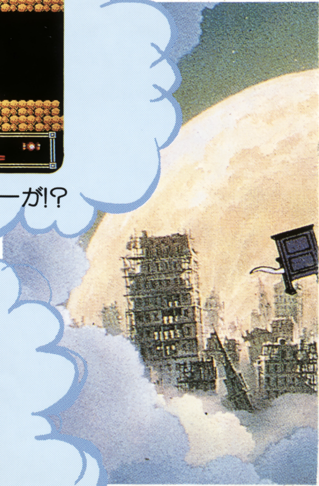
各ステージの中には、隠されたエリアがあります。それらはステージ中のどこからかつながっているよ！
ニモにとって得する事があるかも!?



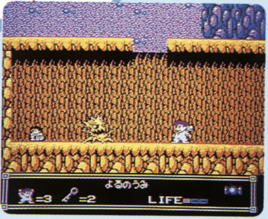
こんなところにチェロッキーが!?



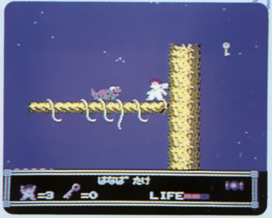
あっ！鍵が……!?







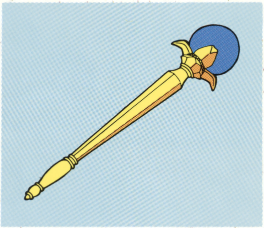
これは、海の中かな？

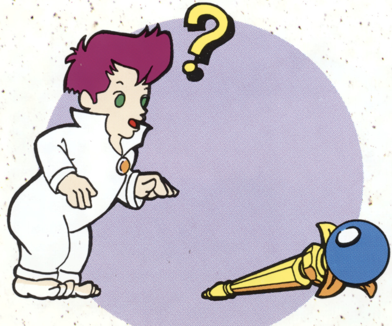


ここは…木の上かな？

笏の秘密

ニモの持っている王笏には、隠された威力があります。これはニモがスランバーランドにたどり着いたとき、王女カミーユが明らかにします。この時の話はよくきいてね！





ヒント!!

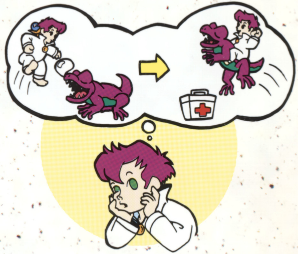


（鍵はステージ中のいろんなところに散らばっているぞ！）

ニモでいけない場合は、乗りうつってから取ろう！

（乗り移ったやつのライフを確かめてアイテムを取ろう！）

ニモよりライフの最大値が大きなキャラクターに乗りうつるとき、ライフ回復アイテムを取れば得！





（ニモのときには無理するな！）

ニモのときには早く乗りうつれるやつをみつけるのが先決。手強いやつにはキャンデーをぶつけて逃げろ！

夢のステージ紹介

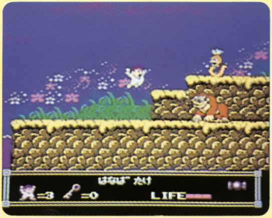
ステージ1「きのこのもり」



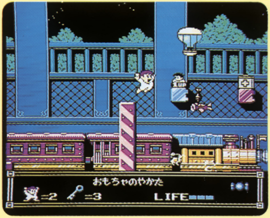
大きなきのこがいっぱいある森、木の上だけでなく土の中も行ってみよう。

ステージ2「はなばたけ」

きれいな花畑には深い池。
空の上から落ちるものには注意して！



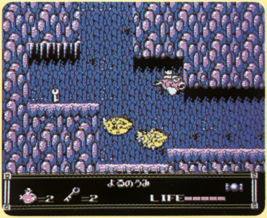
ステージ3「おもちゃのやかた」



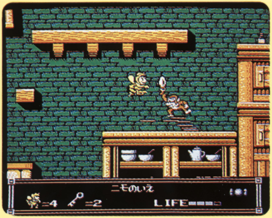
走る汽車に乗りながらジャンプしたりしゃがんだり。障害をうまくかわそう。

ステージ4「よるのうみ」

暗い海はこわいぞ。
砂の中では潜ったり、洞窟では迷わないように。



ステージ5「ニモの家」



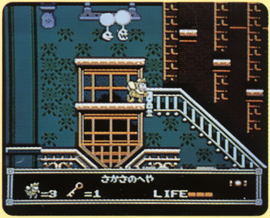
自分の家の中、
わかるかな。
壁を壊すとお母
さんにしかられ
そう。

ステージ6「はいきょのそら」

夜空いっぱい飛
んでみよう。
時には雲の上で
ひと休み。



ステージ7「さかさのへや」



すべてさかさのへんてこな部屋(へや)。すみずみまで行(い)って確(たし)かめてみよう。

ステージ8「ナイトメア」

どんな冒険(ぼうけん)になることやら。





CAPCOM

株式会社カプコン®

本　　社　大阪市中央区大手通1-4-12　〒540

東京支店　東京都渋谷区広尾1－3－18　〒150

☎03(440)5479

サービスセンター　松原市上田8丁目15－12　〒580